



ปริศนาคำทาย : วัฒนธรรมภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร THE RIDDLES : THAI CULTURE FOR COMMUNICATION

ศุภชาติ เสถียรธนาสาร

Supachat Satientanasan

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi

E-mail : Krumuak@gmail.com

บทคัดย่อ

การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารให้นักศึกษานับว่ามีความสำคัญ เป็นการสร้างนักศึกษาให้มีวุฒิภาวะที่เหมาะสม มีทักษะชีวิตที่ดี ซึ่งนับว่าสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงอยู่ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต้องอยู่อย่างรู้เท่าทัน ปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งของนักศึกษาไทยคือขาดทักษะ การคิด ซึ่งนับได้ว่าเป็นรากฐานของการเรียนรู้ทั้งปวง อาจกล่าวได้ว่านักศึกษาไทยนั้นยังคิดไม่เป็น ไม่ทราบวิธีคิด และไม่ได้มีการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในการพัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ ทำให้เมื่อเติบโตขึ้นมักขาดวิจารณญาณที่ดีและใช้ความคิดน้อยลง การสอนให้นักศึกษาฝึกการคิดจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรปลูกฝังให้เกิดขึ้นในมหาวิทยาลัย

บทความนี้ต้องการชี้ให้เห็นปริศนาคำทายที่เป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรม จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนรุ่นหนึ่ง ดังนั้นวัฒนธรรมไทยจะยั่งยืนและมีความเจริญงอกงามจำเป็นต้องอาศัยภาษาไทยเป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรมโดยผ่านปริศนาคำทายซึ่งเป็นการพัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบตามวิธีภาษาไทยที่มีการใช้ภาษาในการเล่น ที่มีการใช้ภาษาในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ตอบสับสน โดยคิดสร้างคำถามลวง คิดซ่อนเงื่อนหรือซ่อนปมของปัญหาที่นำมาทายคำถาม และคำตอบมีการคิดแพลงในบางครั้งคำตอบที่ได้มีลักษณะการตอบแบบคาดไม่ถึง เพราะผู้ทายใช้ภาษาสร้างคำถามลวงอย่างแยบยล ปริศนาคำทายจึงมีความโดดเด่นทางภาษา เป็นการใช้ภาษาที่ฝึกคิดอย่างหลากหลาย สื่อสารให้เกิดความสนุกเพลิดเพลินตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

คำสำคัญ : ปริศนาคำทาย, วัฒนธรรมภาษาไทย, การสื่อสาร

Abstract

The use of Thai language for communicating with students is important as it makes students have suitable maturity and good life skills which is considered to be important and essential for living in the world with fast change so the people must have



wide-ranged knowledge. One of the major problems of Thai students is the lack of thinking skills that can be considered as the basis of all learning. It can be said that Thai students still cannot think, do not know how to think and do not use Thai language for communication in developing systematic thinking properly. These cause the lacking of good discretion and less thought when they grow up. Teaching students to practice their thinking skill is therefore an important thing that should be cultivated in university.

This article has a purpose to point out that the riddle is a tool for transferring culture from one generation to the next generation. Therefore, making Thai culture to be sustainable and prosperous needs to be done by using Thai language as a tool through the use of riddle, which is a systematic thinking and the development based on the Thai language method that uses language in games variously. The concept of riddle is to confuse the respondents by creating catchy question that hides its crux that is unpredictable whereas question and answer are also flexible. Occasionally, the answer is unforeseen because the competitor use language to create tricky question. The riddle is therefore unique in the use of language that is needed to be practiced with various ideas and also a fun communication from the past to the present.

Keywords : The Riddle, Thai language culture, Communication

บทนำ

การพัฒนาด้านวิชาการให้แก่แก่นักศึกษานับว่ามีความสำคัญ แต่อาจยังไม่พอกับการสร้างนักศึกษาให้มีคุณภาพที่เหมาะสม มีทักษะชีวิตที่ดี ซึ่งนับว่าสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงอยู่ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต้องอยู่อย่างรู้เท่าทัน ปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งของนักศึกษาไทยคือขาดทักษะการคิด ซึ่งนับได้ว่าเป็นรากฐานของการเรียนรู้ทั้งปวง อาจกล่าวได้ว่านักศึกษาไทยนั้นยังคิดไม่เป็น ไม่ทราบวิธีคิด และไม่ได้มีการพัฒนาในเรื่องการคิดอย่างเป็นระบบ ทำให้เมื่อเติบโตขึ้นมักขาดวิจารณญาณที่ดี และใช้ความคิดน้อยลง การพัฒนาการคิดของผู้อยู่ในวัยเรียนได้ดำเนินการตามกลุ่มประเทศแถบตะวันตก อาทิ ในปี 1979 ได้มีการสอนทักษะการคิดที่เรียกว่า School of Thinking ให้ดำเนินการในสหรัฐอเมริกา โดย ผู้ริเริ่มคือ Dr.Michael Hewitt-Gleeson และ Dr.Edward de Bono เป็นผู้ก่อตั้ง SoT และได้ขยายออกไป โดยเวลาเพียง 5 ปี พบการสอนทักษะการคิดกว้างขวางในสถานศึกษาต่าง ๆ

การสอนให้นักศึกษาฝึกการคิดจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรปลูกฝังให้เกิดขึ้นในมหาวิทยาลัยซึ่งสอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่ระบุให้จัดกระบวนการเรียนรู้โดยฝึก



กระบวนการคิดไว้ใน มาตรา 24 ว่า “ฝึกทักษะ กระบวนการคิด และประยุกต์ความรู้มาใช้ เรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง...” อีกทั้งหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยังได้กำหนดจุดหมายของหลักสูตรข้อ 2 ไว้ว่า ผู้เรียนมีความรู้อันเป็นสากล และมีความสามารถในการสื่อสารการคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต โดยระบุสมรรถนะสำคัญ ด้านความสามารถในการคิดไว้ว่า เป็นความสามารถในการ คิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างมี ระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่าง เหมาะสม การสอนให้นักศึกษาฝึกคิดโดยผ่านเนื้อหาการสอนในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication) ของผู้เขียนบทความนี้ ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ เกี่ยวกับ เรื่องวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยที่ใช้การเล่น “ปริศนา-คำทาย” ดังปรากฏเนื้อหาการสอนใน แบบเรียนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ที่นำวิธีการใช้ภาษาไทยเรื่อง ปริศนาคำทายมาฝึกคิดจึงเป็น สิ่งน่าเรียนรู้และสนับสนุนอย่างยิ่ง โดยศึกษาวิจัยในชั้นเรียนตามวัตถุประสงค์ คือ เพื่อพัฒนาทักษะการ คิดในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล- สุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี โดยใช้ปริศนาคำทาย และเพื่อให้นักศึกษาตระหนักและเห็นความสำคัญของ ทักษะการคิดในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ซึ่งการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เกิดการพัฒนาในการเรียน การสอนให้เห็นว่า “ปริศนาคำทาย” สามารถสร้างกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งใช้กลวิธีต่าง ๆ ทางภาษามาสร้างคำถามลวงคิดซ้อนเงื่อนไขหรือซ้อนปมของปัญหาที่นำมาทายคำถามและคำตอบ มีการ คิดแฉก ในบางครั้งคำตอบที่ได้มีลักษณะการตอบ แบบคาดไม่ถึง เพราะผู้ทายใช้ภาษาสร้างคำถามลวง อย่างแยบยล ปริศนาคำทายจึงมีความโดดเด่นทางภาษา เป็นการใช้ภาษาที่ฝึกคิดอย่างหลากหลาย สื่อสารให้เกิด ความสนุกเพลิดเพลินตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะปริศนาคำทายที่ผู้เขียนบทความนี้ ได้รวบรวมจาก นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี ที่เรียน รายวิชาภาษาไทย เพื่อการสื่อสาร ที่สอนให้ฝึกการถาม-การตอบ ขณะเรียนในเนื้อหาเรื่องความรู้ พื้นฐานเกี่ยวกับภาษาไทย พบว่ามีความสนุกและมีความหลากหลายในการใช้ภาษาสร้างคำถามและ คำตอบ ซึ่งกล่าวได้ว่าปริศนา คำทายนั้นเป็นการฝึกการคิดได้ดี การฝึกการคิดนี้จึงควรส่งเสริมให้ นักศึกษาฝึกการคิดบ่อย ๆ เพราะมีความสำคัญ ดังความตอนหนึ่งที่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พระราชทานเกี่ยวกับการคิดว่า “การศึกษาไม่ใช่เพียงการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเท่านั้น สิ่งสำคัญกว่าคือ การฝึกคิด” (กระบวนการสอนให้) นักศึกษาฝึกคิดจึงสร้างสรรค์จากสิ่งที่นักศึกษาใช้ เล่นในชีวิตวัยเด็กคือปริศนาคำทาย โดยปริศนาคำทาย เป็นเรื่องทายเล่นอย่างหนึ่งที่สามารถฝึกการคิด ทั้งผู้ทายและผู้ตอบได้ดี ดังปรากฏความตอนหนึ่งใน สารานุกรมว่า “ปริศนาคำทายส่วนใหญ่น่าจะมาจากผู้ใหญ่ที่ช่างคิดช่างสังเกต และสนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว นำมาผูกเป็นคำทายให้ลูกหลานเรียนรู้สิ่ง ต่าง ๆ ด้วยการแข่งขันคิดค้นหาคำตอบอย่างสนุก” (สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคกลาง, 2542 : 3596)



ปริศนาคำทายในปัจจุบันมีการใช้ภาษาในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ตอบสับสนโดยคิดสร้างคำถามลวง คิดซ่อนเงื่อนหรือซ่อนปมของปัญหาที่มาทาย มีความหลากหลายทางกลวิธีการใช้ภาษาไทย นับเป็นเรื่องน่า สนใจในการฝึกคิดวิเคราะห์การใช้ภาษาในปริศนาคำทายปัจจุบันเพื่อนำไปฝึกการคิดวิเคราะห์ให้นักศึกษาให้เกิด กระบวนการคิดและมีพื้นฐานการคิดที่นำไปใช้ได้ในชีวิตต่อไป

วิธีการศึกษา

ผู้เขียนบทความศึกษาข้อมูลปริศนาคำทายที่ปรากฏจากการสอนให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี ปีการศึกษา 2561 ที่เป็นกลุ่มประชากรจำนวน 147 คน และเลือกกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาสาขาวิชาช่างยนต์จำนวน 16 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ฝึกคิดโดยผ่านเนื้อหาการสอนในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication) เกี่ยวกับเรื่องวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยที่ใช้การละเล่น “ปริศนาคำทาย” ดังปรากฏ เนื้อหาการสอนในแบบเรียน รายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร โดยเก็บข้อมูลจากให้นักศึกษาพูดทาย ปริศนาคำทายในชั่วโมงเรียน ข้อมูลระหว่างเดือนกันยายนถึงสิงหาคม พ.ศ. 2561 เพื่อเป็นตัวแทนของ ปริศนาคำทายซึ่งรวบรวมมีทั้งสิ้น 80 ข้อ จากนั้นคัดเลือกปริศนาคำทายที่ซ้ำซ้อนกันออกและนำปริศนา-คำทายที่ได้นั้นมาศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการสร้างปริศนาคำทายเป็นเครื่องมือในการวิจัยที่ให้นักศึกษา ฝึกการคิด

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี ปีการศึกษา 2561 พูดทายปริศนาคำทายอย่างหลากหลาย โดยมีลักษณะของเรื่องที่ทายหลายเรื่องซึ่งสอดคล้องกับ ทศนีย์ ศุภเมธี (2542) ที่กล่าวว่า “ปริศนาคำทายอาจแยกออกได้ตามลักษณะของเรื่องที่ทาย เช่น ปริศนาคำทายเกี่ยวกับธรรมชาติ “อะไรเอ๋ยเขียวข่มพุ่มไผ่ ไม่มีใบไม้แต่เม็ด” คำตอบคือ ฝ่น ปริศนาคำทายเกี่ยวกับอาชีพ เช่น “อะไร เอ๋ย ข้างโน้นก็เขา ข้างนี้ก็เขา เรือสำเภาแล่นตรงกลาง” คำตอบคือ กี่ทอผ้า หรือจำแนกตามโครงสร้างของ ปริศนา เพราะปริศนาคำทายส่วนใหญ่จะมีลักษณะคล้องจองกัน ตัวคำถามอาจสั้นยาวไม่เท่ากัน คือ อาจจะมี เพียงตอนเดียว สองตอน สามตอน หรือมากกว่านี้ โดยข้อความทุกตอนจะบอกใบ้คำตอบอย่างเป็นนัย ๆ เมื่อ นำคำตอบมารวมกันจะเป็นกำปั้นทุบดิน หรือพยายามเบี่ยงเบนความสนใจให้คิดเป็นอย่างอื่น หลอกล่อให้ เข้าใจผิด ขณะที่ปริศนาดังเดิมนั้น บอกลักษณะ รูปพรรณสัณฐานโดยใช้ความเปรียบเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งหาก ผู้เล่นสังเกตและเห็น ลักษณะร่วมก็สามารถตอบได้” ผู้เขียนบทความได้นำแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์ตาม กลไกทางภาษา (Linguistic Devices) หมายถึง วิธีการใช้ภาษาเพื่อให้ปริศนาคำทายมีนัยยะที่แทรกความรู้ ทั่วไปและแฝงไว้ด้วยความสนุก ขบขัน จากข้อมูลปริศนาคำทายที่ปรากฏ ผู้เขียนบทความสามารถจำแนก กลวิธีทางภาษาเพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน ตามตารางดังนี้



ตารางที่ 1 แสดงการจำแนกกลวิธีทางภาษา

การจำแนกกลวิธีทางภาษา	อธิบาย
1. การเล่นคำพ้อง	<u>พ้อง</u> พจนานุกรมให้ความหมายว่า ตรงกัน ซ้ำกัน <u>คำพ้องรูป</u> คือ คำที่เขียนเหมือนกัน แต่มีความหมายและวิธีอ่าน แตกต่างกัน หรือเขียนเหมือนกัน อ่านเหมือนกัน แต่ มีความหมายต่างกัน เช่น ชัน = ก.ร้องเป็นเสียงอย่างไก่อ ชัน =ว.นำหัวเราะ ชวนหัวเราะ <u>คำพ้องเสียง</u> คือ คำที่ออกเสียงเหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน แต่มีความหมายต่างกัน เช่น รถ / รส / รด
2. การเล่นคำพ้องสองภาษา (ภาษาต่างประเทศ)	คือ ความบังเอิญที่เสียงของคำในสองภาษาออกเสียง เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกัน เช่น เพ็ญ กับ pen
3. การเล่นคำพ้องที่มีโครงสร้างเป็นประโยค	คือ การแยกคำประสมเป็นส่วน ๆ ทำให้กลายเป็น โครงสร้างของประโยคได้ เช่น น้ำ/อัด/ลม (ประธาน=น้ำ/กริยา=อัด2/ลม=กรรม)
4. การเล่นคำที่เป็นสำนวนได้	คือ การสำนวนไทยมาพลิกแพลงไปจาก ความหมาย เดิมของสำนวนเหล่านั้น เช่น ทำอย่างไรถึงจะได้เป็นครู(ทำผิดเพราะผิดเป็นครู)
5. การใช้คำไวพจน์	คือ คำที่มีความหมายเหมือนกัน แต่เขียนต่างกัน เช่น สตรี – นารี
6. การใช้กลอักษร	คือ การเล่นกับตัวอักษรลอกให้เข้าใจเป็นอย่างอื่น อาจใช้การแบ่งวรรคตอนผิดเพื่อให้ ความหมายเปลี่ยน เช่น ปิดหน้าเห็นนม ปิดหลังเห็นขน (ขนม)



ตารางที่ 1 (ต่อ)

การจำแนกกลวิธีทางภาษา	อธิบาย
7. การใช้คำพวน	คือ คำที่มีการสลับเสียงระหว่างคำหรือพยางค์ ซึ่งมี เกณฑ์อยู่ในการสลับเสียงสระ เสียงวรรณยุกต์ และ เสียงตัวสะกด แต่เสียงพยัญชนะของคำหน้าและคำ หลังยังคงเดิม คำพวนที่ได้ต้องมี 2 พยางค์ขึ้นไป หาก มีคำพวนมากกว่า 2 พยางค์ จะต้องเป็นคำที่เป็นตัว หลักอยู่ด้วย เช่น มะนาวต่างคู้ด (มนุษย์ต่างดาว)
8. การใช้คำสองแง่สองง่าม	คือ แบบเปรียบเทียบอาจจะเป็นสิ่งมีชีวิตที่ระบุชัดว่า เป็นคน หรือไม่ระบุชัดก็ได้ แต่ลักษณะเด่นคือ ผู้ตอบ จะจินตนาการไปถึงเรื่องเพศ แต่คำตอบเป็นเรื่อง ธรรมดา เช่น อะไรวะยังบีบยังเขียว (ยาสีฟันใกล้ซีด)

ผลการศึกษา

จากข้อมูลปริศนาคำทายที่นักศึกษาพูดทาย ผู้เขียนบทความสามารถจำแนกกลวิธีทางภาษา เพื่อให้ เกิดอารมณ์ขัน ตามตารางผลการศึกษาดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาภาษาในปริศนาคำทายที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี ปีการศึกษา 2561 พูดทายปริศนาคำทายตามการจำแนกกลวิธีทางภาษา

การจำแนกกลวิธีทางภาษา	ตัวอย่าง	
	คำถาม	คำตอบ
1. การเล่นคำพ้อง	ปลาอะไรซีเกียจ	ปลาวาฬ
	คนอะไรไม่เข้ากัน	คนไม่ท้าว
2. การเล่นคำพ้องสองภาษา (ภาษาต่างประเทศ)	ปลาอะไรมีสองหน้า	ปลาทูน่า (Tuna)
	ชมรมดนตรีไทยกลัวชมรมอะไร	ชมรมจิ๊กซอว์



ตารางที่ 2 (ต่อ)

การจำแนกกลวิธีทางภาษา	ตัวอย่าง	
	คำถาม	คำตอบ
3. การเล่นคำพ้องที่มีโครงสร้างเป็นประโยค	พริกอะไรมีน้ำ น้ำอะไรให้ชีวิต	พริกชี้ฟ้า น้ำท่วมวัด (พระให้ชีวิตน้ำ)
4. การเล่นคำที่เป็นสำนวนได้	ทำไมคนลาวถึงไม่โลภมาก	เพราะเดี๋ยวลาภหาย (โลภมากลาภหาย)
5. การใช้คำไวพจน์	จังหวัดอะไรมีสองหัว	จังหวัดศรีสะเกษ
6. การใช้กลอักษร	ประชาชนคนตายใครผิด	ประชาติ (ประชา (ชื่อคน) ชน คน ตาย)
7. การใช้คำพวน	โรงพยาบาลมีสี่อะไร หมาอะไรกินใบไม้ หมาอะไรร้องเหมือนหมู	สี่ลำ (ลำลี) หมาแพนดี้ (หมีแพนด้า) หมาอะจู้ (หมูอะจี้)
8. การใช้คำสองแง่สองง่าม	อยู่ใต้หว่างขา ราคาเป็นหมื่น ชนะอะไรเกิดในที่ลับ	รถจักรยานยนต์ ชนะยาบ้า

อภิปรายผล

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี ที่เรียนเนื้อหา ลักษณะภาษาไทย เกี่ยวกับเรื่องวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยที่ใช้การเล่น “ปริศนาคำทาย” กับผู้เขียน บทความ คือ อาจารย์ศุภชาติ เสถียรธนาสาร พบว่า เกิดความสนุก ขบขัน สอดคล้องกับความเห็นของ วิลสัน (Wilson, 1979; อ้างใน นาริรัตน์ บุญช่วย, 2540) ว่า “ไม่ว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดความขบขันจะมาจากอะไรก็ตาม เรื่องขำขันมัก ใช้ภาษาเป็นเพียงเครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราวเท่านั้น สิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกขบขันคือเนื้อหาหรือความคิดที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะความสามารถในการเข้าใจ เนื้อหาของผู้ฟัง ผู้เขียนบทความยังพบว่า สิ่งที่นักศึกษาพูดทายปริศนาคำทายในปัจจุบันมีลักษณะมีความแตกต่างกันบ้างในเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจเล่นทาย แต่มีการเล่นกับภาษา องค์ประกอบทางกลวิธีทางภาษา เหมือนกับในสมัยอดีตที่ปริศนาคำทาย ก่อให้เกิดความตลกขบขัน สนุกสนาน ซึ่งอารมณ์ขัน ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Humour ใน Webster' Third New International Dictionary (1981 : 1102) ให้ความหมายว่า “that quality in a happening, an action, a situation, or an expression of absurdly incongruous: comic or amusing quality” นอกจากนี้ขณะที่นักศึกษาพูดทายปริศนา



คำทายนั้น ผู้เขียนบทความซึ่งเป็นอาจารย์ผู้สอนยังพบว่า ปริศนาคำทายที่นักศึกษา เกิดความขบขันที่ไม่เข้ากันของภาษา เป็นลักษณะการพูดและตอบคำทายเข้ากับสำนวนไทยที่กล่าวว่า “กำปั้นทุบดิน” คือ ความขบขันเกิดจากความไม่เข้ากันหรือเข้ากันไม่ได้ สอดคล้องกับทฤษฎีของความไม่ เข้ากัน (Incongruous Form) โดยเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ หรือเป็นการรวมกันของ สิ่งหรือสภาพที่ขัดกัน ไม่เหมาะสมกัน หรือไม่เข้ากันสองอย่างหรือมากกว่า (Wilson, 1979) ความไม่เข้ากันที่ นำไปสู่ความตลกขบขันนั้นมีอยู่ 3 แบบ ได้แก่

1. ความไม่เข้ากันของรูปลักษณ์ (Form)
2. ความไม่เข้ากันของเนื้อหา (Content)
3. ความไม่เข้ากันทางวาจา (Language)

จากการให้นักศึกษาพูดทายปริศนาคำทายในระหว่างทำกิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยที่ใช้การละเล่น “ปริศนาคำทาย” นั้น พบว่าข้อมูลในคำถาม-คำตอบของปริศนาคำทายที่ นักศึกษาพูดทายเป็นความไม่เข้ากันทางวาจา ทั้งการเล่นคำพูด (Speech Play) และศิลปะการใช้ ถ้อยคำ (Verbal Art) โดยทำให้ปริศนาคำทายที่นักศึกษาลเล่นทายนั้นแต่ละข้อมีความน่าติดตาม ขวนขวายคิดเพื่อค้นหาคำตอบ เกิด ความขบขัน สนุกสนานเพราะมีความแหวกแนวเหนือความคาดเดาที่เกิดขึ้น สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ใน แบบเรียนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication) เรื่องลักษณะของภาษาไทยเป็นอย่างดี สมควรเป็นแนวทางที่อาจารย์ผู้สอนรายวิชานี้จะนำไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ในกระบวนการเรียนการสอนนักศึกษาต่อไป

สรุป

การสอนนักศึกษารายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication) เรื่อง ลักษณะของภาษาไทย อาจนำกิจกรรมการใช้ภาษาไทยที่ใช้การละเล่น “ปริศนาคำทาย” ไปใช้กับ นักศึกษาเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศในห้องเรียนของนักศึกษาสายวิชาชีพทำให้เกิด ความขบขัน อ่อนโยนต่อนิสัยของนักศึกษาสายวิชาชีพที่ใช้กลวิธีทางภาษากล่อมเกลาให้เกิดความรัก ในภาษาไทยโดยใช้ปริศนา คำทาย เพราะปริศนาคำทายปัจจุบันเป็นการละเล่นทางภาษาอย่างหนึ่ง ที่เน้นจัดการหรือเล่นกับองค์ประกอบทางภาษาในลักษณะที่อาจารย์ผู้สอนสามารถเชื่อมโยงกับ องค์ประกอบอื่น ๆ เช่น บริบททางสังคม วัฒนธรรม ทางสังคมเมือง ที่อาจารย์ผู้สอนจะแทรกคติสอน ชีวิตนักศึกษาได้ อาทิ การไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดอาจนำปริศนาคำทายมาใช้โดยถามนักศึกษาว่า “อะไรเกิดในที่ลับ” คำตอบคือ ขนยาบ้า หรือสอนนักศึกษาให้ระวังการขับซิ่งรถจักรยานยนต์ ซึ่งพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี ใช้รถจักรยานยนต์ในการ คมนาคมจำนวนมาก หากถามว่า “อะไรเอ๋ย อยู่ได้หว่างขา ราคาเป็นหมื่น” คำตอบ คือ รถจักรยานยนต์ เมื่อนักศึกษาตอบแล้ว อาจสอนให้ระวังในการใช้รถจักรยานยนต์สัญจรบนท้องถนนให้ขับซิ่ง



อย่างปลอดภัยได้ จึงนับว่าการละเล่นปริศนาคำทายในการสอนนักศึกษาตามรายวิชาภาษาไทย เพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication) เรื่องลักษณะของภาษาไทย ได้สะท้อนกระบวนการคิด การรับรู้ และลักษณะวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยของคนไทย ในมุมมองทางภาษา ผ่าน “ปริศนาคำทาย” ได้อีก รูปแบบหนึ่ง และยังดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยของเยาวชนไทยให้มั่นคงและยั่งยืนสืบไป

เอกสารอ้างอิง

- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). *ปริศนาคำทาย*. เรียกใช้เมื่อวันที่ 2 กันยายน 2561. จาก <http://www.thaifolk.com>.
- ธนู ทดแทนคุณ. (2561). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- นารีรัตน์ บุญช่วย. (2540). “การนำเสนอความตลก” *ศาสตร์แห่งภาษา*. ใน เอกสารประกอบการสอน ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- The English language Unabridges. (1981). *Webster's Third New International Dictionary Volume II*. The United States of America.
- Walter Nash. (1987). *The Language or Humour*. New York: United States of America.
- Wilson Christopher P. (1979). *Jokes: Form, Content, Use and Function*. London: Academic Press Inc.



วารสารศิลปศาสตร์ราชมงคลสุวรรณภูมิ

Journal of Liberal Art of Rajamangala University
of Technology Suvarnabhumi